

ESTA PORTADA ES FALSA Y SOLO ESTÁ PARA VENDER MAS. TODO LO QUE EN ELLA SE DICE ES MENTIRA

ZARAGOZA MIX 5

100 pelas
100 Euros
100 $

Número 1

Con CD-ROM, y más barato que Dokan o Minami2000...



Nota: El CD-ROM no funciona listos

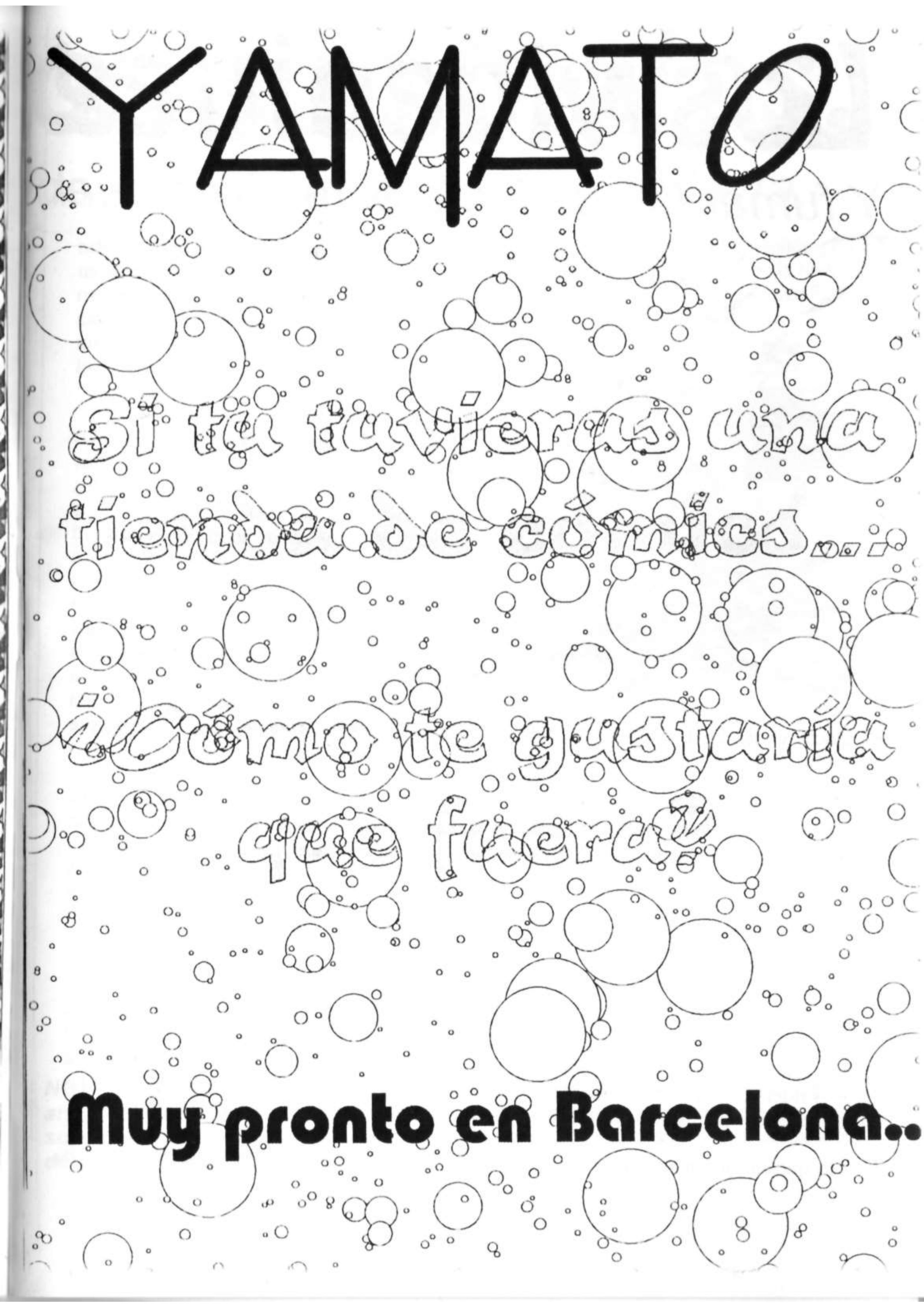
ÍNDICE

EDITORIAL

Te cagas...

DICCIONARIO MANDARÍN-CANTONÉS-CRISTIANO.

Cantonés	*Mandarín*	*Cristiano*
Wong	**Wang**	**Chico, tío, co...**
Wang	**Wong**	**Chica, tía, maciza...**
Faye Wong	**Faye Wang**	**Transexual**
Faye Wang	**Faye Wong**	**Transexual**
Guacha la wang, wong	**Guacha la wong, wang**	**Guacha la ruca güei**
Fei fan lei	**Fan lei fei**	**Peluquería**
Fei fan lei	**Fan lei fei**	**Burdel**
Wang fan lei	**Wong fan lei**	**Peluquera**
Wong fan lei	**Wang fan lei**	**Mujer de alegre vida**
Pakwong	**Pakwang**	**Pako**
Shotwong **el**	**Shotwang**	**El joven chico del pelo de colores que perdío avion por coger el autobus.**
Cpop	**Cpop**	**Ruido**
Takwang	**Takwang**	**El que escucha ruido**
Wong Wang Wong	**Wang Wong Wang**	**¡Que onda locón!**
90.000 Wongs **billete**	**90.000 Wangs**	**Lo que cuesta un de autobús en china.**
Wong!!!	**Wang!!!**	**Hola!!!**


YAMATO
Si tú tuvieras una tienda de cómics...
¿Cómo te gustaría que fuera?
Muy pronto en Barcelona..

Los videojueg

Y fumar lo que fuma esta chica cuan

Sí señores, esa es la realidad, sus hijos están en peligro si ustedes les han comprado ese tipo de entretenimiento. Pero no les culpo, entiendo su ignorancia ante el peligro que supone ese CD o ese cartuchito tan pequeños y, aparentemente, tan inocentes. Este artículo es para concienciarlos, pues, ¿qué se puede esperar de un entretenimiento tan ligado a otros tan dañinos como son el manga y el rol?

Para empezar, muchos programadores cumplen las directrices Freudianas: son seres tan frustrados sexualmente que reflejan su frustración con los personajes femeninos de sus videojuegos. Lo que quiero decir es que toda fémina retratada en un videojuego tiende a tener demasiado exagerados sus atributos, o a que estos se le muevan demasiado. Ya ven, así salen después nuestros tiernos infantes, luego van buscando por la vida real chicas como Lara Croft o Mai Shiranui y lo más parecido que encuentran es a La Veneno.

Así pues, este juguete infernal tiene la culpa de las desorientaciones sexuales de muchos de sus acólitos, pero no sólo de eso, dado que lamentablemente confunden a la víctima trastornando completamente su visión de la realidad. Cojamos como ejemplo los juegos de coches: los han simplificado tanto para hacerlos jugables que no resultan educativos. El niño no aprende las señales, ni respeta la máxima velocidad de 80 km/h el primer año que tiene el juego, ni tiene la posibilidad de soltar un taco cuando el de delante realiza una maniobra inesperada, etc. Sólo aprende a agredir al contrario, a sacarlo a empujones de la carretera, a tirarle incluso cosas tan ridículas como caparazones para llegar primero a la meta.

Pero peor resultan los de "navecitas". Tampoco son educativos porque no sólo no preparan a los futuros pilotos y azafatas, sino que además crean una extraña obsesión en ciertas personas. Sí señores, estos individuos se obsesionan por el cañón de megatones o el misil aeroterráqueo de protones siderales... ¡Ridículo! ¡Absolutamente ridículo! Y no sólo eso, pues esa afición por las armas puede crear patrones nazis en muchos de nuestros niñitos, lo que es aún más peligroso.

Ya sólo quedan dos pilares por derribar, uno de los cuales se cae por su propio peso, los

os son malos.

do escribe artículos peor todavía...

denominados juegos de rol: pura fantasía que embota el cerebro de nuestros retoños. ¿En que cabeza cabe un juego donde puedas elegir tu destino? ¡Eso no ocurre en la vida real! ¿Qué clase de ideales estamos metiendo en sus cabecitas? ¡Estamos creando futuros inconformistas con ideales propios, próximas víctimas políticas, la vergüenza de su casa!

Bien, he leído el artículo de ese joven que critica tan duramente a los videojuegos de lucha. Realmente merecen ser quemados por ser videojuegos, por supuesto, pero dentro de lo malo no son lo peor. Mas bien diría que este género es lo más realista, de lo que los niños de hoy en día sacan enseñanzas más provechosas. Permítanme explicarme: estos juegos enseñan técnicas de defensa en el joven y muestran la dura realidad de la vida, la vida es violencia, ¡ hay que luchar! ¡Para progresar en esta vida sin futuro hay que pisar a los otros! Lo único que veo muy surrealista en este tipo de juegos es la idea de bueno. El ser humanoesmalo,esospersonajes buenos son mera ficción y contradicen su propia existencia en ese tipo de juegos.

Vean mis estimados lectores que este tipo de juego tiene mis simpatías, pero aun así hay que ser inflexible con este juguete infernal. Les rogaría a mis lectores que no encomienden la educación de sus hijos a los videojuegos, siendo la TV tan buena educadora. Si no me creen vean series como Nikita o películas como las de C+ los viernes y sá bados a partir de la 1 de la madrugada. Eso es todo lo que sus hijos deben de aprender de la realidad, es todo lo que sus hijos necesitan.

NOTA: Me habría gustado poder cargarme también los juegos de deportes, pero debido a que el deporte es malo siempre no me he querido arriesgar jugando a alguno para testearlo. Aclarando esto espero haber disipado las dudas a las pobres mentes enfermas de los fanáticos

HOKUTO

NOTA: Por orden del señor maquetador se hace saber que esta chica escribe sus artículos en clase de Delphi y Visual Basic. Si es usted progenitor o profesor suyo castíguela por su propio bien y el de cualquier comprador de este engendro de fanzine... He dicho.

¿POR QUÉ LAS CLASES DE QUÍMICA SE HACEN INTERMINABLES?

A todos los que hemos dado quimica y no nos gusta nos a pasado eso de estar en clase aburriendote y creyendo que a pasado toda la hora, cuando miras el reloj y solamente a pasado media entonces uno se encuentra mal, le entran arcadas y empiza a sudar y a espaturrarse por la mesa contra esto no ay remedio y cada uno lo aguanta como puede y personalmente me compro una palmera de bollo con chocolate y la meto en la cartera para luego comermela cuando me entre el mono de libertad.

Pero yo lo que me gustaria explicar es el porque de esa lentitud que tiene el reloj cuando estas en clase.

Todo tiene una explicacion logica y fisica . Cuando uno da clase ocurre que los planetas se alinean en una posicion en la que dejan actuar la influencia de Ermes un agujero negro que esta un poco lejos de aquí pero que si embargo nos afecta. El campo magnetico de este agujero nos afecta haciendo que el campo magnetico de la tirra aumente en funcion de la clase que se esta dando asi pues contra peor sea una asignatura mas gravedad estaras soprtando. Por que contra mas gravedad mas despacio va el tiempo por eso tambien nos pesa la cabeza y tenemos que apollarnaos en la mano.

Y a la inversa cuando lega el fin de semana el sistema solar se aleja de este agujero negro y el tiempo va mas fluido y a lo que te das cuenta vuelben a estar alineados los planetas para que halla mas influencia grabitatoria, osea que empieza el Lunes

INTERNET

La red es basta e infinita dicen por ahí.... Y la verdad es que es algo que se confirma cuando nos encontramos vaciladas como esta en el disco duro de la gente... (Omitimos el nombre de la víctima por no hacerle pasar vergüenza ante sus seguidores).

HACKER.TXT

- Español -

Si eres un hacker que ha entrado por una back door o back orifice o como se llame, por favor.. no me hagas ninguna tonteria, mira pero no toques. Si quieres algo, intenta buscar-me por el IRC-HISPANO, supongo que con mi IP podras saber quien soy.. no creo que te sea dificil... Una vez me hayas encontrado, pideme lo que quieres.. sin pasarse claro!!! solo pido a cambio saber un poco del tema ^_^ o saber como puedo protegerme... Ademas.. pq no te dedicas a cosas grandes?? mi ordenador ha sido saquedado tantas veces en los últmos dias.. v_v¡ no soy el pentagono ni la nasa.. ya se que no os mandare ni la policia ni nada encima, pero hacedme este favor...

- Català -

Si ets un hacker que ha entrat per una back door o back orifice o com es digui, per favor.. no em facis cap tonteria, mira pero no tòquis. Si vols alguna cosa, busque'm per l'IRC-HISPANO, suposo que amb la meva IP (la qual deus poder saber fàcilment) podràs saber qui sóc... Un cop m'hagis trobat, demane'm què vols.. sense passar-se clar!! Sols demano a canvi saber una mica del tema ^_^ o saber com puc protegirme... A més... pq no et dediques a coses grans?? el meu ordinador ha sét saquejat tantes vegades els últims dies.. v_v¡ no sóc el pentàgon ni la nasa.. ya se que no t'enviaré la policia a sobre ni res... però fes-me aquest favor...

- English -

If you ara a hacker and you enter here with a back door o back orifice (i don't know) plis, see but don't touch.. for "downloading" any file or document, "seek" me in to de IRC-HISPANO (irc.arrakis.es/port: 6665,6666,6667)

Sorry, but my english level isn't very high v_v¡

El amo de esta maquina
L'amo d'aquesta màquina
The owner of this machine

¡CUÁNTA CARNE DESPERDICIADA!

Nada, que estaba yo paseándome por Taj Mahal (una de las tiendas especializadas en cómics en Zaragoza), cuando entre tantos superheroes hormonados de calzones ajustados, chicas explosivas, carne de cirugía plástica y típicos héroes japoneses siempre valerosos y algo masocas encontré un personaje que rompía para mí los moldes de héroe típico.

Sus ojos grandes y expresivos, su figura estilizada y frágil, su pelo corto y oscuro, sus largas piernas, su... su.... ¡¡Todo!! ¡¡Era perfecto!! Bueeeeeno, vale, ya sé que es un dibujo, entonces era casi perfecto ^_^U. Yo emocionada me compré el manga de inmediato, y conforme avanzaba la historia del manga fui descubriendo que además ese personaje tenia un corazón de oro, una dulzura, una pureza... Era un niño al que proteger y mimar H_H. El hombre ideal estaba dibujado ahí mismo, pensaba feliz, pero.... ¿Por qué siempre tendrá que haber un pero?

Shojo, una gran historia, tres personajes, sólo uno femenino, además hermana del personaje de mis amores, ¿os he dicho que era shojo? Pues bien, alguna pareja tendría que salir de ese trío, ¿no? Y lo lógico quizás fuera que la chica se liara con el otro chico, porque si eso mismo se produjera con su hermano cometería incesto, algo muy feo que provocaría de inmediato una absoluta censura por parte de las maravillosas personas que velan por nuestra seguridad y decencia espiritua....... -_-

El mundo se me cayó encima cuando descubrí que la chica era la que se iba a quedar desemparejada. ¿Por qué? ¿Si un hombre es sensible tiene que ser necesariamente de la otra acera? ¿Por qué? ¿Por qué romper los sueños de esa manera? Ese tipo de hombre es totalmente utópico pero, ¿ni siquiera podemos permitirnos el lujo de soñar?

Intentando superar esa terrible desilusión me abandoné a los malos vicios como el chocolate, el cómic americano y la cerveza sin alcohol. Meses después, cuando empezaba a recuperarme y a adelgazar todo lo que habia engordado por mis malos vicios, volví a Taj Mahal. Todo iba bien de momento. En ese lugar me asaltaban los felices recuerdos de cuando lo encontré allí tirado en una esquina, abandonado, pero me sobreponía y aguantaba. Sí, todo iba bien hasta que alguien me dijo que el hentai para chicas sobre todo trataba el tema de la homosexualidad masculina.

¡Eso ya me termino de indignar! ¿Cómo pueden ser tan crueles? ¡Chicas, unámonos! ¡Nada de Bronze! ¡Fuera la vaselina! ¡Subaru heterosexual! ¡Girl Power! ¡No permitamos mangas así! ¡Unámonos! ¿Acaso soportaríais un Van Fanel liado con Allen? Puede ser el siguiente Subaru, o el siguiente Kaworu... No, ¡no se puede permitir! Si quierescontribuir a la causa, manda un pequeño donativo de 1000 durillos a la dirección que se muestra mas abajo. ¡Tú puedes ayudar!

NOTA: Si eres de una organización no gubernamental y quieres expresarte mándanos una carta, tu petición será escuchada.

Hokuto

EL COCURSO

El Coronel Ridli Scott.

Saludos queridos niños, futuras víctimas como ya habreis deducido por el titulo, esto es un concurso, si, ya se que lo he escrito mal, lo he hecho a idea ke pasa! Bueno la cuestión es que entre aquellos de vosotros que escribais al zgzmix respondiendo a las facilisimas preguntas que os adjunto a continuación decidiremos a cual de todos vosotros os damos una copia inedita de Super Shaki, una Magna Obra de un todavía desconocido autor español que a estusiasmado al equipo del zgzmix por su habilidad en el trazo y lo innovador de sus guiones, ademas de una cinta con una copia (única) del RIDLI RAVE SESSION (la cinta no lleva una session rave, pero me mola el nombre, ADEMAS ES LA CINTA QUE LLEVO EN EL WALKMAN, JUAS!).

Comencemos estas son las preguntitas:

1- En la serie Ranma 1/2 ¿Cual es el nombre del protagonista?
2- ¿Cual es el nombre de la Isla donde transcurre la Guerra de Lodoss?
3- ¿Eres tan estúpido como para pensar que todas las preguntas seran como las dos anteriores?
4- ¿Cual es la duracion del Dies Irae en el cd de Evangelion Death and Rebirth?
5- ¿Cuanto cuesta el Red cross book de evangelion?
6- ¿En los comic con , con respecto a el dibujo parece que Matsumoto..?

a) le tiembla el pulso
b) es tonto del culo
c) la a y la b
d) ni la a ni la b
e) una planta colagena
f) totoro me mata si lo digo....

7- ¿De quien es el diseño del personaje de Bato en el juego de playstation "Ghost in the shell"?
8- jejejejeje, ahora vienen las jodidisimas, marca de la casa..jejejeje, LETS ROCK! - ¿Cuanta munición de la MATEBA 207 lleva Togusa encima cuando son atacados por el humano pirateado por el maestro de las marionetas en el anime de GITS?
9- ¿Que tiene que ver el manga con el Warhammer?
10- ¿Cual es el diametro de las balas con las que disparan a la cabeza Motoko Kusanagi al final del anime de Gits?

Bueno, ya esta, quien las envie aunque alguna este mal , si me hace reir aun es posible que se lleve el premio recordar que en la carta tendreis que poner la dirección, y vuestros datos personales y algun dato de interes como que eres un psicópata reincidente o que esperas entrar en un centro psiquiatrico dentro de poco, o que eres una top-model...

Escribir que estoy esperando vuestras cartas , si pensais que es un concurso de coña no es asi, me comprometo a hacer llegar al ganador los dos premios de inestimable valor. Asi que no seais tan desconfiados y responder, que no son tan dificiles...jejejejeje.

ANDRES G. MEND

El hom

Fanbulosa entrevista al Hombre Bolsa:

En el día de hoy nos adentramos en uno de los peores antros de perdición de toda Zaragotham, nos dirigimos a la tienda de Games guorchop donde trabaja el Sinpar Hombre Bolsa, que bajo una identidad secreta (que no vamos a desvelar por que el susodicho desea permanecer en el economato) se gana unos durillos vendiendo figurinas.

ANDRESGE: Buenos dias, aunque sea por la tarde, ¿Es usted el Sinpar Hombre Bolsa?

Hbolsa: SI!!, yo soy vuestro amigo!!

ANDRESGE: ¿Cuales son exactamente sus poderes misticos?

hbolsa: Mis poderes misticos son el arte milenario de doblar bolsas y dañar con ellas. Son armas mortíferas.

ANDRESGE: ¿Pero dañas mucho o dañas poquito?

hbolsa: Depende donde te den, si te da en un huevo ya veras...y en un ojo también.

ANDRESGE: ¿Tiene usted Hobbies?

hbolsa: SIIIIII!!!

ANDRESGE: ¿cuales son exactamente?

Hbolsa: 1 y 2.

ANDRESGE: ¿Que piensa de el ascendente número de atentados a su persona por personas residentes en cadrete?

hbolsa: COMORLLLL!!!, JARLLLLLLLL!!!!!

ANDRESGE: ¿Que piensa de el ascendent número de atentados a su persona por persona residentes en cadrete?

hbolsa: No he recibido ningun tipo de amenaz de ese tipo ,solo he podido ver la crueldad co que se trata a las bolsas en este pais especialmente los de cadrete...

ANDRESGE: ¿Que prefiere Evangelion Escaflowne?

hbolsa: Evangelion.

ANDRESGE: ala!! pos ya no sigo con l entrevista...

hbolsa: pos vete a la mierda!!

ANDRESGE: ¿Espada o Florete?

hbolsa: Espada.

ANDRESGE: ¿Que eligiría antes , una palmer de bollo lamida por petrus o que le arrancaran las uñas de los pies una a una?

hbolsa: Sin duda eligiría las uñas de los pies.

totoro: ¿Tiene usted armas supersónicas?

hbolsa: SISISISISISI....

totoro: ¿When you pounds?

hbolsa: I dont go down down to the donkey

ANDRESGE: ¿Es cierto que tiene pluriemple como sheriff?

hbolsa: Si es cierto que tengo una identida

...IZA ENTREVISA A...

...e Bolsa

secreta como superman y es la de sheriff.

ANDRESGE: ¿cuantos hijos ilegítimos se le han sido reconocidos?

hbolsa: Eso es secreto profesional....la verdad es que la vida universitaria es muy dura.

ANDRESGE: ¿Es chema uno de ellos?

hbolsa: NOOOOOOOOOOO!!!!!!

ANDRESGE: ¿Cuanta Cocacola consume al día?

hbolsa: Cocacola...ninguna, Pepsis tres.

Totoro: ARRRRRRRRRRRRRRRRGGGGGGGG GGHHHHHHHHHHHH!!!!!!, herejeeeeeeeee!!!!!

hbolsa: Jo, que la Pepsi esta mas barata...

ANDRESGE: ¿De donde provienen sus poderes?

hbolsa: Del plástico, y de la tinta de las bolsas.

ANDRESGE: ¿Cual es su comic Favorito?

hbolsa: ¿Ahora o de toda la vida?

ANDRESGE: Diga los dos.

hbolsa: Ahora mismo Crimson, y de toda la vida el Punisher

ANDRESGE: ¿Lleva esa Bolsa en la cabeza por motivos ortopédicos o es que solamente es feo?

hbolsa: La verdad es que la llevo por proble... médicos, tengo problemas de transpiració... medula osea y por eso la llevo.

ANDRESGE: ¿Ha trabajado alguna ve... Barrio Sésamo?

hbolsa: Secreto profesional

ANDRESGE: ¿Quien es su mayor enemigo...
hbolsa: Ummmm...mi mayor enemigo son... bolsas con las asas por el centro, como las bo... de gaims guorchop que tienen personali... propia y son mu malas.

ANDRESGE: ¿Y por último, Cuando ser... primera gira mundial?

hbolsas: despues de matar a Totoro..que me... desatando las alpargas.
La empiezo en la comicon de ... diego...ummmm..esto..joder...bota bota pelota, joer comosta la tia.....

ANDRESGE: JOOOOOO y yo me lo... perdido!!!!!

hbolsa: Y por delante buenoo!!... pfiiiiiuuuuuuu!...., ntchs..no se da la vuelta.

ANDRESGE: Bueno, muchas gracias po... tiempo.

hbolsa: De nada...me pueden desatar ya??

ANDRESGE: No se no se....

No me hago responsable del sentido que pu... tener esta entrevista por que el entrevistado e... ser de unicamente dos dimensiones que no... rige por las leyes de la fisica terrestre.



LA RELACION DE...

EGO FILMS CON WINDOWS 95

Hola. me llamo Ángela. me van a matar...

Esto... No. eso es otra película. ¡ Cambia de cinta leche! Eso está mejor...

En el episodio de anterior de "La relación de... con ..." Descubrimos que Ghost in the Shell y UNIX tenían mucho en común. Hoy les ofrecemos la venganza de Windows 95. está celoso de UNIX. también quiere tener relaciones, EGO FILMS es su elegido...

NOTA: (La vida de este humilde redactor corre peligro, por tanto usará un pseudónimo para evitar posibles represalias por parte de EGO FILMS).

Hola, soy el redactor. mi pseudónimo es "Tatara". Tras muchos meses de espionaje e investigación he descubierto algo escalofriante... Quizás Bill Gates esté detrás de EGO FILMS. Observemos algunas similitudes entre los productos de Microsoft y EGO.

- La gente que tiene una copia original de Windows 95 no abunda, y por lo general es objeto de mofa y befa del resto de informáticos por dejarse timar. Lo cierto es que aún no conozco a nadie que haya pagado las mil quinientas pelas que cuesta una cinta de EGO. O eso o es que les avergüenza admitir que lo han hecho...

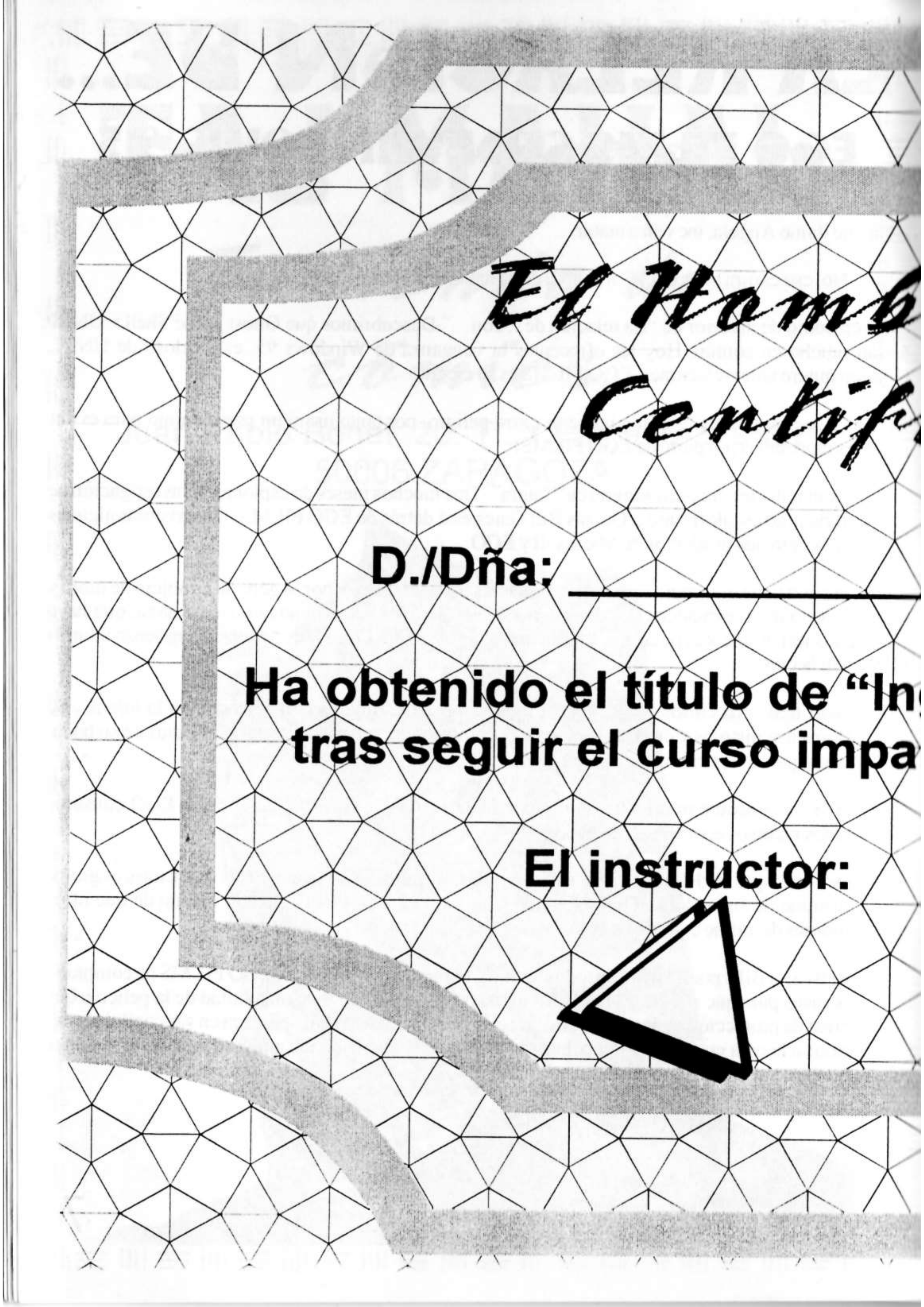
- Microsoft tiene una curiosa tendencia al monopolio... Destruye la competencia, no la tolera... Se echan flores a sí mismos y cuando hablan de la competencia solo salen sapos y culebras de su boca. No hay más que ver los créditos de las cintas de EGO.

- Windows 95 consume más recursos al procesador de los que necesita. igualmente EGO consume demasiados recursos económicos al otaku.

- Microsoft siempre se defiende con un bonito interfaz gráfico cuando hablan de que Linux es gratis EGO presume de sus videos "Dolby Estereo Churraund Forever Lof" cuando hablan de que otros distribuidores de anime cobran menos.

En definitiva. el Billypuertas está en todos los ajos. como me entero de que EGO FILMS ha comprado satélites rusos para que sus cintas lleguen a marte o vea un pantallazo azúl a mitad de la película que diga "Error de protección general" exigiré que el logotipo de Microsoft aparezca en sus carátulas y les tiraré tartas a la cara en el Salón del cómic (y de paso intentaré hacerme amigute suyo a ver si tienen una fortuna como la del Gates y les interesa un socio...).

Tatara


El Homb
Centif
D./Dña:
Ha obtenido el título de “In
tras seguir el curso impa
El instructor:


ne Bolsa
ica que
geniero doblador de bolsas"
rtido en el Zaragoza MIX 3.
El Alumno:
HB

¿POR QUÉ LOS JUEGOS DE

Todo el mundo lo sabe, es algo que se oye en la calle: los juegos de lucha son una mierda si, aunque parezca mentira es una de las cosas que las grandes productoras de software mundial se han dado cuenta, y por ello salen tantos al mercado... A la gente le gusta los juegos planos, sin argumentos, sin muchas complicaciones, sin nada nuevo que ofrecer; y para eso existen, para calmar los primitivos instintos de las muchedumbres unineuronales. ¿Por qué hay tantos juegos de lucha y tan pocos de rol? La respuesta es más que obvia.

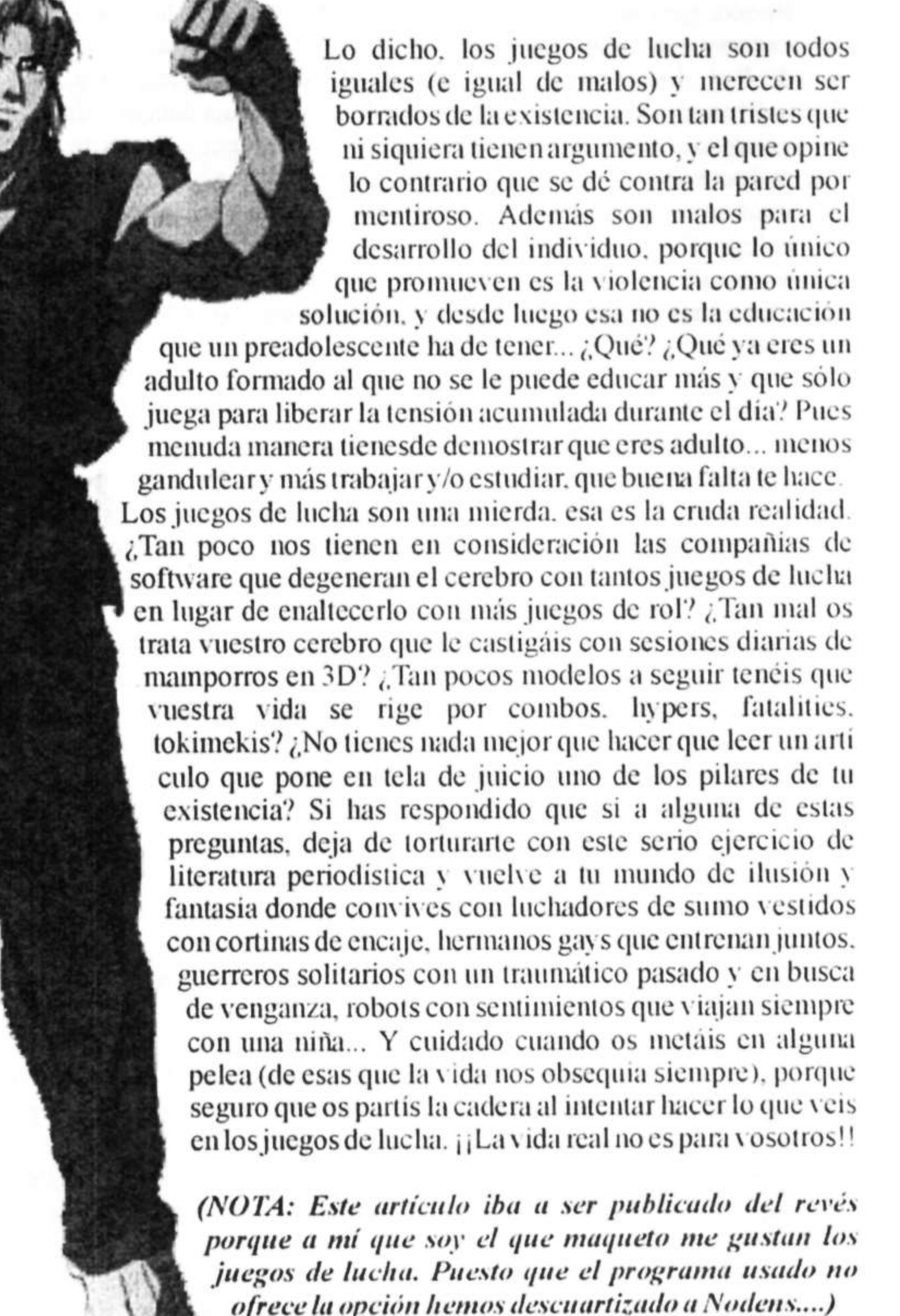
Con esto no queremos decir que todos los consoleros son unos tristes seres que no conciben el realizar acciones sin tener que usar combos; pero son la regla, no la excepción. Y no son afirmaciones gratuitas, como a continuación explicaremos.

¿Qué diferencia hay entre un juego de lucha y otro?.... ¿Los personajes? ¿Los escenarios? ¿Los combos? ¿Los golpes especiales? ¿La sangre? En resumen, ¿las chuminadas? No, son todos iguales, porque ni siquiera se puede decir que los juegos 2D son diferentes a los 3D, puesto que en estos últimos se sigue luchando en 2D y lo único que hay de la supuesta tercera dimensión es la de los escenarios (¡y cuándo estos lo son!).

Lo que es evidente es que los juegos de una misma saga no evolucionan más allá de nuevos personajes, o nuevos golpes especiales... O sea, que si dominas el Street Fighter de toda la vida ya eres capaz de arrasar en las sucesivas sagas y secuelas varias con las que Capcom nos ha querido castigar. Pero no sólo eso, sino que lo más probable es que si te pones a jugar a otra saga cualquiera de otra compañía cualquiera (digamos Fatal Fury, porque los juegos que se dedican a hacer un cross-over entre sagas diferentes no cuentan), te defenderás igual de bien y podrás machacar al que se te ponga por delante por mucho que sea la primera vez que juegas. Y no me digáis que no, porque no será la primera vez que he visto gente que nunca había visto en su vida un determinado juego de lucha y se lo acababa a los pocos minutos (si dijéramos que estos juegos duran una barbaridad aún se les podría dedicar un poco de nuestro preciado tiempo, pero ese tampoco es el caso).

By Nodens

LUCHA SON UNA MIERDA?



Lo dicho, los juegos de lucha son todos iguales (e igual de malos) y merecen ser borrados de la existencia. Son tan tristes que ni siquiera tienen argumento, y el que opine lo contrario que se dé contra la pared por mentiroso. Además son malos para el desarrollo del individuo, porque lo único que promueven es la violencia como única solución, y desde luego esa no es la educación que un preadolescente ha de tener... ¿Qué? ¿Qué ya eres un adulto formado al que no se le puede educar más y que sólo juega para liberar la tensión acumulada durante el día? Pues menuda manera tienesde demostrar que eres adulto... menos gandulear y más trabajar y/o estudiar, que buena falta te hace. Los juegos de lucha son una mierda, esa es la cruda realidad. ¿Tan poco nos tienen en consideración las compañías de software que degeneran el cerebro con tantos juegos de lucha en lugar de enaltecerlo con más juegos de rol? ¿Tan mal os trata vuestro cerebro que le castigáis con sesiones diarias de mamporros en 3D? ¿Tan pocos modelos a seguir tenéis que vuestra vida se rige por combos, hypers, fatalities, tokimekis? ¿No tienes nada mejor que hacer que leer un artí culo que pone en tela de juicio uno de los pilares de tu existencia? Si has respondido que sí a alguna de estas preguntas, deja de torturarte con este serio ejercicio de literatura periodística y vuelve a tu mundo de ilusión y fantasía donde convives con luchadores de sumo vestidos con cortinas de encaje, hermanos gays que entrenan juntos, guerreros solitarios con un traumático pasado y en busca de venganza, robots con sentimientos que viajan siempre con una niña... Y cuidado cuando os metáis en alguna pelea (de esas que la vida nos obsequia siempre), porque seguro que os partís la cadera al intentar hacer lo que veis en los juegos de lucha. ¡¡La vida real no es para vosotros!!

(NOTA: Este artículo iba a ser publicado del revés porque a mí que soy el que maqueto me gustan los juegos de lucha. Puesto que el programa usado no ofrece la opción hemos descuartizado a Nodens....)

HASTA LOS CULOBRONES...
(La noche de los OUCH!)

Por Briareos "Wolf" Hecatonchires

Bueno, quizás el título no pegue mucho, pero hasta "ahí" estamos much@s aficionad@s expresión de subcultura que más nos atrae (Yo como al que más). Esa expresión es la de los jue de Rol, Estrategia y Simulación. ¿Qué por qué estamos así? Bien... Hace unas sema regresando de clase, me vi enfrentado con la típica decisión de las noches de entresemana: "¿ ver ésta noche?". Bueno, tras decidir ver una pequeña parte de una película del Plus (No s malpensad@s.......Que era Miércoles), empecé a hacer zapping, llegando a una cadena en la estaban echando una serie referente a las aventuras y desventuras de un grupo de estudiantes e colegio ("Coleguitas", creo que se llama :P). Bien, lo que me hizo detenerme en mi insaci búsqueda de diversión fue el hecho de que uno de los personajes dijo las palabras "Juego de R Con ganas de saber de que iba el asunto, seguí viendo el capítulo. No me imaginaba el torm que me esperaba...

Bueno, en la explicación dos de los personajes, que según parece eran los únicos que ha jugado antes, decían "¡Es chachi! Uno hace de "el Señor del Juego", del que lo controla todo. demás han de hacer lo que él les manda...Además, te pasa todo el rato matando bichos a dies siniestro..." Abominable. 15 años llevo en esto del rol y, si esto es una definición de un juego d auténtico, yo soy Mary Poppins. Aparte....¿"Señor del Juego"?. No había oído eso desde el " del Calabozo" de la serie de dibujos "Dragones y Mazmorras" (Bueno, y ahí al menos sentido: Dungeon Master --> Amo del Calabozo). Bueno, eso ya desencadenó un OUCH, chiquitito. Decidí esperar acontecimientos... Para empezar, la supuesta "partida" empezaba unas imágenes de un tren (Me parece que de escala HO de Ibertrén) a través d diorama....Bueno, eso no es grave. Lo grave vino cuando de repente apareció un Marine Esp (Si, habéis leído bien, UN MARINE ESPACIAL de los de Warhammer 40000), al cual le ti un dado y que, por extrañas razones, volaba por los aires en una tremenda explosión (Ya, to mundo sabe que los dados los carga el diablo)....Ante esa imagen, que me dolió porque tan me gusta WH40000 (Y el resto de los juegos de estrategia y simulación, que conste), pensé "¡ sacrilegio! Alguien se está imaginando escenas muy raras...". Lo malo es que no había sido de la imaginación de nadie: El tren realmente estaba en la escena, y el Marine verdaderamente saltado en cachitos por los aires (Menos mal que era uno de los de la caja por 1000 ptas, que si llega a ser uno de los caros.....). Ese fue mi segundo OUC quedaban más...

En la misma escena, y tras el vasito de agua y el AlkaSeltzer pertinentes, vi como dos personajes interpretaban sus papeles. Al ver esto no me preocupé, dado que es l generalmente hay que hacer....pero el dolor vino cuando se llevó la interpretación un demasiado lejos (La primera vez que veo que para entrar en la base del malo hace falta un n largo y continuo con el guardia....Mucho fan de Pícara hay por ahí (PICARA RULEZ!)). E el tercer OUCH!

Para el cuarto OUCH! no hizo falta esperar demasiado. Como parecía que los nenes se ab decidieron montarse una partidita de rol en vivo. Se montaron un rollo a lo "Mission Impo

formaron dos equipos, y se embarcaron en una búsqueda al estilo gymkana...por dentro de un centro comercial. ¿Misión? Encontrar una cinta que el "Moster" cruelmente había escondido....en la zona de música (No, eso no es un Master....Por mucho que me pegueis con el bate en la cabeza no diré que "eso" fuera un Master).

Así que tenemos un montaje al más claro estilo "Dungeon Salvaje", algo que JAMÁS he vistoen una partida de Rol en Vivo. Y encima, y para más inri, violando las reglas más simples de los Juegos de Rol en Vivo: "No olvides que és un juego. No hagas nada que ponga en peligrotu integridad ni la de otros". ¿Qué a que viene esto? Bueno, si considerais que un grupo que está en una partida en vivo puede aprovechar para robar unas cintas de música (O al menos, montárselo de modo que los de Seguridad del centro comercial pensaran eso) y, de paso, una "PaintGun" (Pistolitas de pintura, de esas para jugar a "Juegos de Guerra" que tanto les gustan a los ejecutivos), que baje San Gygax y que lo vea....La persecución por el interior del centro comercial y el destrozo causado provocaron que liberara el cuarto OUCH!.

Y el quinto ya fue el acabose....Montan una actividad de "Juego de Guerra" (Ya sabeis, mono militar, casco, gafitas y PaintGun). La idea era recuperar una moto, que se hallaba en un desguace. Por cierto, al estilo "Inmortales" (¡SOLO PUEDE QUEDAR UNO!). Todo se desarrolla al menos de manera correcta, pero pasan varias cosas que mandan todo al traste:

Uno de los "jugadores", al ver morir a una de sus compañeras, se pone a hacer una escenita al más claro estilo "Final Dramático" (Lagrimitas, gritos de "¿Por qué? ¿Por qué?" y todo eso...)

El mismo jugador, tras la escenita, recibe varios impactos y, en la mejor tradición de crio que juega a "Tu la llevas", no se dá.. ("No me has dado" "Si te he dado" "Que si" "Que no"....).

El mismo jugador coge, agarra la moto sin contemplaciones violando las reglas del juego y se va...

Al final, dos de los jugadores, chico y chica, ambos de bandos contrarios, se encuentran cara a cara y, como según dice la chica "Oye, que soy tu novia, no me dispares..." , va el otro y en un alarde de caballerosidad no dispara (Vale, vale, oigo desde aquí al grupo radical. No estoy en contra de que no dispare, pero el juego es el juego. Aparte, anteponer los sentimientos personales en un juego para obtener una ventaja es, aparte de ilegal, bastante inmoral. Es mi opinión personal).

Y lo peor, lo que ya me hizo explotar fue el hecho de que , durante toda la trifulca, estuvieran poniendo una versión machacona y deformada de la Marcha Imperial del excelso John Williams (Una de las piezas de la BSO de Star Wars que más aprecio.....).

Bueno, pues todo esto combinado desembocó en el quinto y sexto OUCH! (El último por lo de la BSO).

6 OUCH! En menos de 30 minutos. No está mal, si tenemos en cuenta de que el guionista no tenía ni idea de que iba (Y de que va) éste mundillo.

Francamente, despues de ver esa "cosa" preferí no volver a ver nada sobre la serie. Vale que en ocasiones tocan temas muy bonitos y que realmente está muy bien que salgan en una serie (Lo de la chica de Serbia estuvo muy bien, y creo que tambien han hecho algo sobre el problema de las sectas), pero en éste caso el guionista, el director y quien sabe cuantos más se columpiaron de lo

lindo.

Hay otro dato más, y es que esa misma cadena fue la que denigró, insultó y marcó como seres de mente inestable a TOD@S L@S ROLER@S por el así apodado "Asesinato del Rol". La única cadena que, además de no consultar a la gente que realmente sabe de esto, se ocupó de buscar las páginas más "políticamente incorrectas" del mundo del rol: La contraportada del "Paranoia", las explicaciones del "Killer", las hojas de armas y pelea de "Vampiro/HombreLobo/Ponga-aquí-su-juego", etc.....Aparte, mostraba solo las opiniones de supuestos "expertos" que decian, y cito: "...Los juegos de rol son alienantes...Dañan la personalidad....Aquel que juega termina perdiendo el contacto con la realidad".
O sea, que contrataron a la versión Psicólogo del Padre Apeles para la tarea.... Y tras la indignación vino la represión. Estoy seguro que más de uno conoce a alguien a quien le prohibieron jugar a rol o siquiera tener contacto con algo tan "políticamente pernicioso para nuestra salud mental y espiritual".

Esa cadena, cuyo nombre no mencionaré, aunque todo el mundo sepa ya cual es, no solo nos ha puesto a la altura del betún, sino que encima sigue echando carretadas de estiercol encima nuestro y de nuestra afición. Mientras que las demás cadenas mostraron opiniones contrastadas (Y ninguna tan radical como las de la cadena de la que hablamos), ésta no deja de dañar nuestra imagen. Este artículo es tanto un medio de reafirmar nuestra posición como un medio para intentar lavar nuestra imagen pública, así como de intentar mostrar lo que de verdad es el mundo del rol. Porque, ¿Os imaginais, amigas y amigos que compartimos la afición, lo que deben estar pensando much@s cabezas de familia tras ver el capitulito de marras? Que el rol fomenta la promiscuidad, la violencia, los crímenes y Dios sabe que más...

Este documento forma parte de una serie de actividades que hemos ido llevando a cabo varios roleros de Zaragotham para intentar sanear nuestra reputación, en conjunción con los esfuerzos llevados a cabo con otros muchos grupos a lo largo y ancho del pais. Ya en la época en que ocurrió lo de Madrid, me comentaron que iba a hablarse de ello en una radio de la ciudad, así que me apunté para hablar en defensa del rol. Varios roleros enviaron cartas a los periódicos y medios de comunicación y, curiosamente, muchas de ellas llegaron a publicarse. Hará un par de meses, en Radio Zaragoza, hubo un coloquio sobre el tema, y me llamaron para acudir. Y ahora, a raiz de éste suceso, tenemos que volver a la brecha.

Muy bien, ya me imagino que much@s de entre nosotr@s conocemos y fomentamos lo que es el rol pero, ¿qué piensa de ello la gente de la calle?

Desgraciadamente, muchos piensan sobre el tema a tenor de lo visto en televisión. Y eso hace daño. ¡La de grupos que se han ido a la porra por falta de apoyo! ¡La de presupuestos que no se han recibido en Casas de Juventud! ¡La de daño económico que han recibido tanto compañías editoriales (Joc, Factoría, Cronópolis, M+D, Ludotecnia y otras) como tiendas especializadas (LudoZ, Gilgamesh, Zona 9, etc....). A veces me pregunto que habría pasado si en vez de esos "sesudos conocedores" hubieran sacado en pantalla las opiniones de los aficionados y de los verdaderos entendidos del tema, los que viven de eso...

SACABAU (ES POR LLENAR LA LÍNEA NADA MAS...)

¿POR QUÉ LOS JUEGOS 3D SON UNA MIERDA?

No falla. Id a vuestra tienda de videojuegos más cercana, acercaos a la sección de juegos de PC y tomad uno al azar. Leed los requerimientos mínimos que precisa y tendréis algo muy similar a esto:

Pentium II a 300 MHz o superior.
64 Mbs de Memoria RAM.
100 Mbs de espacio libre en disco duro.
Tarjeta aceleradora 3DFX Voodoo Banshee o compatible.

Fabuloso. Ahora resulta que con vuestro AMD K6 a 200 MHz y 32 Mbs de RAM (aunque tengais la suerte de que el juego detecte dicho procesador) vais a tener verdaderos problemas. O gastais un pastón actualizando vuestro equipo u os resignais a no poder jugar nunca a ese juego que tanto aclama la crítica especializada.

Y así está el mercado. Sólo los juegos 3D tienen cabida dentro de él. Sólo esos merecen ser considerados "buenos". Las aceleradoras gráficas, cuya función principal era la de liberar trabajo al microprocesador usando programas de diseño asistido por ordenador, como 3D Estidop, ahora están en todos los hogares. Una pieza, antaño alabada por su trabajo en ambientes profesionales, ha sido degradada en nuestros días a vivir esclavizada para que unos cuantos freaks babosos puedan apreciar mejor los... polígonos de Lara Croft.

Todo son falacias, estrategias comerciales puras y duras. Para que un juego sea bueno no necesita ser 3D. Recordad los buenos momentos que os han dado el *Syndicate* y el *American Revolt* , o el *X-Wing, TIE Fighter*, o el *UFO: Enemy Unknown*, con sus 5 Mbs ocupados en disco duro... o el *Maniac Mansion II*. Actualmente, con los juegos (y los programas) se desaprovechan los recursos. De acuerdo, los vídeos y las pistas de audio quedan muy bien, pero abusar de ellas es excesivo, así como el espacio que ocupan en el CD y en el disco duro.¿Quereis ejemplos?

Pues aquí tenemos el primero: *Incubation* (también conocido como *Enculation*). Aunque la idea del juego es buena -al estilo *UFO* y por turnos- se les ha ido de las manos: unos vídeos cutres a más no poder, unos soldados en 3D que parecen cajas de microondas con patas, unos alienígenas sacados de una sesión de papiroflexia intensiva... ¡y venga pistas de audio! En resumen, 100 Mbs de datos y el resto es sonido. Un buen ejemplo de lo que NO se debe hacer... queridos niños, no intenteis esto en vuestra casa.

Otro que tal baila: *Final Fantasy VII* para PC. *"¡Por fin! ¡Ahora ya no necesito la Playstation para poder jugar!"*- decían algunos. Ilusos. Este si que es un timo con T mayúscula. Vamos por parteS:

Los vídeos están mal hechos a propósito. He visto extraer juegos del juego de PSX, pasarlos a AVI, convertirlos después a MPEG, y os aseguro que tienen mejor calidad (y ocupan menos) que los AVIs del juego de PC. ¡Si es que se ven los cuadros propios de su pésima compresión!.

Todos los sonidos están en WAV (y de poca calidad). Ya podrían haber usado MIDIs, como en la música del juego original, y ahorrarse espacio y carga para el microprocesador.

El juego en sí, triste como él solo, y con unos polígonos esculpidos a martillo y cincel. Uses o no aceleradora, no tiene ni punto de comparación con su hermano mayor. Hay que dar a Dios lo que es de Dios y a Sony lo que es de Play, hijos míos...

¡Y eso no es todo! ¿Os acordais del *Gauntlet*? Sí, sí, ese juego que tantas horas nos tuvo pegados al ordenador. Unos gráficos sencillos, pero realmente poco significativos si lo comparamos a la adicción que provocaba. ¡Bien, pues eso se acabó a partir de ahora! La última parte de este arcade se titula *Gauntlet Legends*, y es tooooodo 3D. Y sin acceleradora no funciona... ¡bieeeem! ¬_¬ En definitiva: un juego poligonado que tampoco ofrece demasiadas innovaciones respecto a sus progenitores.

Con la familia de juegos *Wing Commander* ha ocurrido algo similar: *Wing Commander I, II, III, IV*, *Privateer* y *Academy* nunca han requerido unos ordenadores demasiado potentes para poder disfrutar de ellos (aunque se pasaban con tanto video... 6 CDs de juego, nada menos). Y claro, ahora hay que ponerse a la altura del resto de la competencia del mercado: *Wing Commander Prophecy* y *Wing Commander Privateer II* ya requieren aceleradora. Todos caen como moscas, y el maldito 3D llega hasta límites insospechados.

Por último, reseñar que los simuladores varios no han salido ilesos de esta escabechina informática; no se salvan ni el MechWarrior II, ni otros tantos que conozcais... pero bueno ¿Es que nadie se acuerda del *Comanche: Maximum Overkill*?

Y aún tenemos más ejemplos: *Tomb Raider III*, *Turok II*, *Quake II* y siguientes, *Unreal*, *King Quest VII*, *Duke Nukem Forever*, *Heretic II* y otros tantos que conocereis. Por suerte, aún quedan buenos juegos, que sin requerir ni soportar aceleradora, ni excederse con el 3D, son una dura competencia: *Diablo*, *Balthur's Gate*, *Final Liberation*, *Chaos Gate*, *Starcraft*, *Commandos*, *Worms II*, *Worms Apocalypse*, *Command & Conquer*, *Dungeon Keeper*... los sprites y escenarios 2D siguen dando para mucho, y no debe renunciarse a ellos. 3D sí, pero el suficiente.

Pero se está degenerando hacia juegos de aceleradora a un ritmo descabellado; sin ir más lejos, el esperado *Diablo II* la soportará aunque no la requerirá, y el *Quake Arena* directamente la necesita... id haciendoos amigos del Buscaminas y el Solitario, porque esto no tiene pinta de mejorar...

Ya os veo despotricar contra mí y contra este fanzine, indignados porque me meto con vuestra fantabulosa Riva TNT (o el modelo que tengais). Me voy a programar el Nibbles II; tendrá efectos 3D, requerirá aceleradora, tendrá videos, pistas de audio, y muchísimos efectos gráficos y sonoros. Y será una basura de juego, pero ahí estareis vosotros comprandolo en la tienda cuando veais en la portada el letrero "*3DFX*"...

Petrus, el gladiador eunuco.

(NOTA: Por orden del señor maquetador se hace saber que el señor Petrus es de la orden del puño cerrado y todo lo que implique un gasto mínimo de dinero es tabú para el. Como podemos observar la racanería llega incluso al límite de no querer gastar los recursos de su procesador. Además tiene envidia de que yo tengo un K6 II 350 con 64 de RAM y el no.)

¿Por qué el Final Fantasy VIII es el mejor juego de la historia?

Muy buenas, queridos lectores. Ya sé que a estas alturas del fancine estaréis hasta las narices de que la mitad de los artículos tengan un título parecido. Pero es que, como ya habrás podido comprobar, éste no es un fancine como los demás, sino que se desmarca del resto con unas opiniones, comentarios y críticas absolutamente subjetivos. Ya está bien de esos otros fancines que no se "mojan" en sus comentarios... nosotros no tenemos pelos en la lengua y hablamos de lo que queremos y como nos apetezca. ¿Que a qué viene todo esto? Pues muy sencillo: si a mi no me gustan los juegos de lucha y pienso que los mejores son los de rol, pues hago un artículo despotricando sobre los primeros y ensalzando los segundos. Esta, y no otra, es la razón de ser de esto que vas a leer a continuación.

Pues lo dicho: Final Fantasy VIII es el mejor juego de la historia. ¿Pensáis que es muy aventurado decirlo antes de ver la versión en castellano? Pues si es así, mejor será que hibernéis durante un año, porque ese va a ser el tiempo que va a tardar en tenerlo en vuestras manos (y si no os lo creéis, no tenéis más que daros cuenta del retraso de juegos como Metal Gear sobre la fecha prevista). Y como no nos apetece esperar hast a entonces para hablar de un juego que salió hace ya unos meses, pues lo haremos ahora mismo.

Para los que sólo hayan jugado al anterior Final Fantasy (FF), hay que decirles que esta saga se caracteriza porque cada capítulo no tiene nada que ver con los anteriores (salvo que algunos nombres de personajes, como Cid, Biggs y Wedge se repiten en cada entrega). Es decir, que olvidáos de volver a tomar el control de Cloud Strife y compañía, pues los protagonistas de esta aventura son totalmente nuevos. Eso sí, si os gustaron los chocobos y no acabasteis hasta las narices de entrenarlos y cruzarlos para crear un chocobo dorado estáis de suerte, porque de las pocas cosas que sí que se mantienen son los chocobos. La verdad es que el hecho de que no se repitan los personajes le molesta a má s de uno, porque que más quisiéramos volver a jugar con Rosa, Barret, Celes, Yuffie, Locke, Cecil... Pero la vida sigue y hay que dejar que las historias acaben, porque volver a tener a los mismos héroes un capítulo tras otro al final nos iba a cansar (sin contar con las noches en vela que los guionistas iban a pasarse para inventar un guión coherente que no decayera tras tropecientos episodios). Pues eso, que los personajes cambian pero la diversión no hace más que mejorar entrega tras entrega.

Si hay algo de lo que los RPGs pueden presumir es de tener una maravillosa historia, en la que el argumento da mil vueltas, los personajes cambian de bando una y otra vez (y a veces tambié n de barrio)... Pero este FF nos presenta un argumento un poco más maduro, con una preciosa historia de amor de fondo (que no, que no es un culebrón), entre un solitario y antisocial guerrero (Squall

Leonhart) y una bella y enigmática mujer (Rinoa Heartilly). Tampoco nos olvidamos de la malvada bruja Edea, que les hará la vida imposible siempre que pueda, hasta que se canse y se vuelva buena (y aparezca otra malvada bruja llamada Altemisia). O sea, una base argumental de lo más normal, pero que a medida que transcurren los 4 CDs que componen el juego se va alejando de los típicos tópicos (¿o no?). Y es en este transcurrir cuando nos vamos dando cuenta de que no nos encontramos ante un juego normal, que los personajes y sus historias que se entrecruzan tienen esa magia que nos hará pegarnos al juego... ¿Cómo? ¿Qué no entiendes la historia porque los diálogos están en japonés? No me seas marica. ¿No sabes que una imagen vale más que mil palabras? ¿Y no sabes que por Internet existen un montón de páginas que te cuentan los pormenores de la historia? Si es que esto de jugar a juegos japoneses es como la vida misma: o te buscas la vida y llegas antes que los demás o dejas que te lo den todo hecho como si fueras un borrego... Pero no te pienses que todo el monte es orégano, porque seguro que conoces a algún snob que dice que entiende japonés se pilla todos los juegos de importación porque, según él, las cosas hay que disfrutarlas cuando están calientes, como las tías... Seguro que aparte de no comerse una rosca y de tener que pagar para ver a una mujer desnuda no entiende ni el japones ni el ingles ni nada que se le parezca...

Una cosa que tambien definen a FF son las batallas, y en esta ocasión han vuelto con mayor espectáculo visual si cabe. No sabemos como lo hacen los chicos de Square, pero cada juego que hacen supera al anterior. Olvidáos de esa pequeña pantalla en la que luchabais en FF7. Esta vez el engine le ha permitido que la lucha sea a pantalla completa, donde las barras de energia ocupan un discreto lugar. Las invocaciones han sido sustituidas por los Guardian Forces, pero la grandiosidad con la que aparecían estos seres ha sido mejorada si cabe. Ya desde el principio observaréis alucinados como invocaciones como la de Queztalcoatl os dejan de piedra mientras que el Dual Shock se encarga de reanimaros, porque hay que ver como vibra, en vez de una consola casi parece un consolador (con perdón por la grosería). Y si las imágenes de los combates son alucinantes, seguro que te quedas sin adjetivos cuando veas los videos, sobre todo el de la presentación. Ningun miembro del staff del ZGZMix 5 se la ha perdido, e incluso los ha habido que han repetido y se han aprendido que la magia en los combates cuerpo a cuerpo no se debe usar (¿verdad, Petrus?). Si es que nunca se había visto una sucesión de imágenes y una canción tan fabulosas. Además, parece que a los japoneses les ha molado el latin, porque aparte del tema de la introducción escucharemos unos cuantos más durante todo el juego. Pero la verdad es que es las canciones de la opening (Liberi Fatali) y del ending (Eyes on Me, de la cantante china Faye Wong) son las únicas que merecen la pena... No digo que el resto de las composiciones sean malas, sino que aun no he visto una banda sonora tan fabulosa como la de Genso Suikoden, y mira que el juego ya tiene algunos años (esto demuestra una vez la supremacía de Konami en la composición de música de videojuegos). No suenan tan a 16 bits como las del FF7, pero a Nobuo Uematsu (el compositor de la música de toda la saga) aun le queda un largo recorrido para poder decir que aprovecha a tope el fabuloso chip sonoro de la PlayStation. Una minúscula mota de polvo en un conjunto impecable.

Y ya vale de poneros los dientes largos. Por nuestra parte no os vamos a contar nada más de FF8. Si queréis deprimiros un poco más pilláos cualquira de las revistas de videojuegos que hay por el mercado. Seguro que al final os deprimis tanto que no dejáis de ir a cualquier tienda donde vendan juegos de importación para ver si podéis jugar antes de que llegue a España el mejor juego de la historia... He dicho

Neo Nodens

SUPERVIVENCIA OTAKU

Como subsisitir en los salones. Capítulo 1: La comida.

"Principios de Mayo, Salón del Comic... Finales de Octubre, Salón del Manga... Jornadas de Madrid, Jornaicas..." Empiezas a hacer cuentas, y ves que te falta dinero por una u otra razón ***(NOTA DEL MAQUETADOR: ¿Que os dije? Es rata como el solo...)***. El viaje en autobus, la típica cena del sábado... pufff, ¡todo son gastos! La mitad de lo que ahorraste para pasar un divertido fin de semana te lo vas a fundir ahi en lugar de invertirlo en todo ese material otaku que tanto tiempo has esperado. ¿De qué tendrás que olvidarte... de esa maqueta de resina? ¿O de ese libro de ilustraciones?

Pero tranquilo, ¡la gente del Zaragoza Mix siempre tiene soluciones para todo! Aquí hay que minimizar gastos superfluos, como es el caso de la comida. Seamos claros: ¿Qué tiene prioridad en unos acontecimientos como estos; tu propia alimentación o el material? La respuesta es obvia; ¡el material! Si ya comes todos los días en tu casa (y seguro que más de la cuenta, que nos conocemos...), ¿Qué más te da sufrir un poco de "dieta otaku" a favor de una mochila llena de mangas, cintas de video y merchandising variado? La solución no es tan descabellada como pueda parecer al principio: ya hay mucha gente que domina multitud de técnicas para no pasar hambre (como cenar por 200 pesetas o aguantar todo un fin de semana con un pozal de helado). ¿Demasiado difícil tal vez? Bueno, la verdad es que sí... se tarda mucho en llegar a tales niveles de control mental y corporal, así que vamos poco a poco. ***(NOTA: Cena con 200 pelas porque se come los restos que dejan los demás...).***

Para empezar, conviene tener muy presente el tiempo que vas a pasar fuera de casa, y calcular el número total de comidas que quieres realizar (bueno, dependiendo de lo hambrucias que seas). Para el primer día, los bocatas 'reglamentarios' que lleves de casa durarán lo suficiente como para que no sepan a neumático, pero para el resto de la travesía no serán suficientes. Pues bien, ha llegado el momento de presentaros a vuestra nueva compañera inseparable: ¡la fiambrera!. No, no paseis la página y seguid leyendo...

Si organizas bien tu equipaje, la comida no tiene por qué ocupar demasiado, y la fiambrera cabe en cualquier sitio, además de tener mucho espacio para meter las provisiones. Cuando vayais a elegir una, procurad que sea honda, pero no demasiado ancha, y preferiblemente de plástico (aunque las de aluminio tienen más aplicaciones, ya lo veremos...). La comida que más se presta a ser llevada allí es la tortilla de patatas y el lomo rebozado... con todas las variantes que se os ocurran. No tiene por qué haber ningún problema de conservación, y aunque no esté tan sabrosa como el primer día, tampoco será como morder un neumático. Después depende de cada uno el como administrarse las viandas para el tiempo de estancia friki: se puede comer tal cual (es parecido a comer en plato, y mucho más comodo incluso) o bien comprar pan en algún supermercado cercano y haceros

bocatas, que siempre llenarán más. Los embutidos también son una muy buena opción, pues ocupan aún menos.

En lo que respecta a la bebida y otros aprovisionamentos, una cantimplora de litro y medio hará compañía a la fiambrera y referescará vuestros momentos de asueto. Con lo que la querais llenar ya es cosa vuestra. Por aquí, la gente se aprovisiona de Coca Cola al más puro estilo P. Tinto: viajando con su propia energía. Mención parte merecen el fuet, las patatas fritas, las olivas, los Donettes y demás derivados del petróleo, que sacan del apuro en más de una ocasión (es decir, cuando realmente te has quedado sin carne). Si os gusta tomar postre, pues vosotros mismos, pero el yogur (*goyur* en ciertos lares), no es en absoluto recomendable, pues tiende a derramarse en cuanto sufre un poco de presión... y todos sabemos los golpes que sufre el equipaje...

Hasta aquí tendríamos la parte básica del entrenamiento (fuera coñas, aún hay gente de estómago delicado que prefieren morir de hambre antes que renunciar a comer caliente, en plato y con cubiertos). Si la idea aún os atrae, podemos seguir más allá.

Para la gente que tenga nostalgia de sus días campestres o de campamentos de verano, el hornillo es una herramienta muy útil. Una pequeña bombona de gas butano, el hornillo en sí, y una cazuela son los componentes básicos, y su espacio sigue siendo reducido. La ventaja de esto es que permite comer caliente en poco tiempo, usando, claro está, latas de conservas (os recomiendo las de albóndigas ^_^). El único inconveniente es que depués convendría limpiar la cazuela (según cuantos comais y vuestros escrúpulos) y tener que buscar un lugar apartado para cocinar... ¡Sí, fuera de las moquetas y de los comics!

Y ya, por último, siemrpe quedan las soluciones más drásticas y desesperadas: desde pedir dinero para comer a los colegas porque te has quedado sin un duro (bueno, aparentemente... procura que no te vean después comprar ese libro de ilustraciones), o bien aprovechar las sobras del chino, (que serán muchas!), alegando firmemente que te has pulido todo el dinero que te quedaba en CDs y ramis de Mazinger Z.

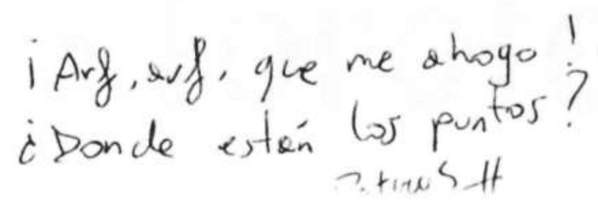
Por hoy ya es suficiente. ¡No os perdais la próxima entrega del Zaragoza Mix! Y... buen provecho.

Petrus (colaborador de la Minami2000, que conste en acta...)

(NOTA DEL MAQUETADOR: Puedes ser un triste, rata y enfermo como Petrus o puedes ser más practico y meterte a un bar de esos que sirven plato del día. Que en Barcelona son las cosa mas normal del mundo y por entre 750 y 1.200 pelas (según el sitio) comes dos platos, pan, agua o vino y postre sentandito en tu mesa con cubiertos, servilleta, mantel... Y luego te hechas un café con los amigos y se practica ese maravilloso deporte español que es la "tertulia de sobremesa". Claro, que si eres uno de esos enfermos que van al salón a comprar el material que podeis comprar cualquier otro fin de semana en Barcelona la opción de Petrus puede ser interesante...).

Toujan era el mas pequeño de su camada, todos sus hermanos mayores abusaban de el golpeandole y maltratandole.
Toujan era muy desgraciado, se pasaba noches enteras intentando descifrar cual era su objetivo en la vida. Solo descubrio cual era su destino cuando uno de sus hermanos aburrido por el estio otoñal decidio darle una de las habituales palizas que solian darle a Toujan, solo que esta vez las cosas serian diferentes.
El hermano mayor propino un tremendo zarpazo en la cara de Toujan y este callo unos metros mas atras, al levantarse Toujan lo hizo con una increible parsimonia y sangre fria, El hermano mayor a su vez no paraba de burlarse de Toujan y reirse desaforadamente.
Sus risas se detuvieron al ver el rostro de Toujan , este estaba cubierto de sangre que brotando desde su frente resbalaba por sus mejillas, pero lo mas inquietante era la mirada de Toujan, sus ojos estaban desorbitados, y sus ojos enrojecidos parecian extrañamente amenazadores.
El hermano de Toujan sensiblemente asustado intento provocar a Toujan, pero su inprovisado farol no tuvo el efecto deseado.
La respuesta a ese desplante fue un grito atronador que fue escuchado en todo el bosque y helo la sangre a todos cuantos lo oyeron, Toujan se abalanzo sobre su hermano, el cual solo pudo espetar un gritillo afeminado ya que Toujan ya habia seccionado su garganta con su primer golpe, herido de muerte el hermano de Toujan perdio la consciencia y no pudo ver como su hermano lo destripaba y se alimentaba de sus entrañas.
Toujan se sentia bien, se sentia muy, muy bien y con la boca repleta de la vigorosa sangre de su hermano lanzo un grito de desafio al aire.
Su destino ya estaba escrito, su herencia berserker era indudable y su objetivo era la destruccion de todo lo que se cruzara en su camino.
Sin dilacion Toujan comenzo a correr hacia su casa, ansioso por probar la sangre de nuevo.
El bosque desaparecia detras de Toujan, su velocidad aumentaba cada vez mas gracias a la ira que le impulsaba sus pensamientos estaban en otro lugar, su unica vision era la el instinto primario de la venganza, el esfuerzo fisico de su cuerpo y el dolor que este le producia no importaban un apice.
En el camino hacia su casa cegado por la furia , Toujan tropezo con algo, una enorme masa gris que parecia reirse de la caida de Toujan, este ser se acerco a Toujan el cual se enderezo y gruño furioso, la criatura gris que superaba 10 veces la altura de Toujan abrio su enorme boca para poder decir tres palabras TO-TO-RO, y despues de decir esto bostezo de una manera tan ruidosa que erizo el pelo de Toujan.
Toujan ya no pensaba, simplemente actuaba y al tomar este grito por una especie de desafio se abalanzo sobre su enorme contrincante, su primer ataque dejo al ser sin su ojo derecho que ahora emanaba sangre a borbotones, Toujan volvio a sentir el sabor de la sangre y eso le hizo redoblar su ferocidad en el ataque.
El ahora Tuerto Totoro sensiblemente asustado por la reaccion del Tanuki intento atacar a Toujan, pero sus movimientos eran lentos y torpes y su zarpa no alcanzo objetivo alguno, al contrario que Tuojan que aprovechando la estupidez cometida por su contrincante se abalanzo sobre su desprotejido vientre.
En la mente de Toujan lo unico que existia era la imagen de la muerte,no podia ver nada mas todo era rojo a traves de sus ojos, Totoro musito unas palabras indescifrables entrecortadas por la sangre que llenaba su boca antes de desplomarse ruidosamente encima de Toujan durante unos momentos no pudo oirse nada en absoluto , mas que el suave fluir de la sangre fuera de la inmensa mole que fuera Totoro.
Pero luego comenzo a oirse un ligero rasgar que paso a ser un rabioso grito por huir que Toujan emitia desde debajo de Totoro, Este grito paso a ser un Aullido de victoria cuando Toujan al fin logro hacerse paso a traves de Totoro y surgir de la espalda de este bañado en sangre y con la boca llena de lo que parecia ser el estomago de Totoro.
Toujan exaltado por su victoria y aullando sin parar su victoria sobre un enemigo varias veces mayor que el, no se dio cuenta que al marcharse en busca de su merecida venganza aplasto a un ser parecido a Totoro pero mas pequeño y de color blanco que sollozaba al lado de este.
Apenas pudo oir el sonido de los huesos aplastados por el peso de su pata y mucho menos prestar atencion al patetico cadaver que dejo atras, su mision era mas importante que todo eso, ahora nada le detendria, ahora era invencible.
Al correr en contra del viento pudo oler que se acercaba a su casa y sentia como el tiempo se acababa para sus hermanos, el solo pensamiento de ver sus cuerpos destripados hacia que la boca de Toujan se llenara de saliba y que aumentara la velocidad de su carrera.

continuara.....es que no me apetecia escribir hoy....
El coronel Ridli Scott. VIVAT GRENDEL.



Hasta esta mierd
esfuerzo y (

Ahora que estás en las últimas páginas de este fanzine estarás pensando:

A) Estos tíos son unos genios del márketing
B) Me voy a probar el cd a mi casa...
C) Me han timado...
D) Una planta colágena
E) A y C

Yo me decantaría por E (modestia a parte, claro...), aunque seguramente la mayoría os decanteis por A. Y teneis razón... Habéis comprado una basura, al menos solo os hemos timado 20 duros... Estareis cabreados y buscandonos para darnos una paliza (a lo cual no teneis derecho, si estás leyendo estas líneas es que la garantía ha sido anulada...). Peeeeeero, ahora me toca el rollo sensiblero...

¿Seriais capaces de imaginar que todas esas letrujas apiñadas de mala manera y carentes de sentido han precisado de un tiempo y esfuerzo para estar donde están? Seguro que no... Pues que sepais que conseguir que la panda de borregos que hacen esto escriban un par de líneas es tarea de héroe Griego (Totorocles, me voy a llamar a partir de ahora)... Que sepais que todas estas estupideces están premeditadas. No improvisamos, no... Nos juntamos todos para consumir sustancias alucinógenas como pizzas familiares (aun no llegamos a una por cabeza, pero bueno) o papas bravas gracias a las cuales nuestro organismo está lo bastante nutrido para soportar las intensas sesiones de "brain storm" a las que somos sometidos... Si si, varias horas para sacar unas poquitas ideas de las cuales no llevamos a cabo ni la mitad... (que si no os ibais a cagar con las patas pabajo..). Decidimos quien escribe que articulos, pero pasan semanas e incluso meses hasta que los impresentables estos mandan articulos.

Eso por no hablar a la presión psicólogica a la que somos sometidos.. Recientes ataques de EGO Films haciauno de nuestros redactores (que no ha redactado nada, cabe decir) nos han sobrecogido a todos y hemos necesitado un buen tiemo y muchas terapias para poder superarlo...

Por si fuera poco tenemos a Chema... Que cada sábado nos tortura con sus infames técnicas multimedia consistentes en hacernos tragar videojuegos de rol en japonés o juegos extremadamente raros que hacen dudar de la cordura de los programadores...

Tampoco es cosa sencilla conseguir que unos aficionados al manga apenás nombre dicho género en sus artículos, y mas dificil todavía es vender este fanzine a otakus...

Hablando de ventas... ¿por qué narices comprais esto? El número 1 tiró 20 ejemplares, el 2 unos

a fanzine lleva un
ın trabajo...

45, el 3 ni más ni menos que 100 (numerados y dedicados), con el número 4 tiramos la casa por la ventana haciendo un lujoso tomo a todo color en papel de 120 gr. encuadernado en piel del cual tiramos 25.000 ejemplares que se vendieron en su totalidad en Ciudad Real. En este número hemos sido más modestos y nos hemos conformado con hacer 200 ejemplares (incluidos los de los impr... digo... colaboradores. ¿Como narices es posibleque hayamos agotado todas las tiradas? Ni yo tengo el número 3... ¡¡¡QUE NO HABLAMOS DE MANGA NI DE NADA COHERENTE!!! Claro, veis los regalitos y no os podeis resistir a la bolsa del Taj del número 3, el apartamento en Torrevieja del 4 o nuestro mágnifico CD que no funciona del presente número. Que sepais que sois unas víctimas del marketing y unos consumistas...

Pero sigamos quejándonos... ¿sabeis lo que sufre el maquetador? No... Que va... Como va a sufrir haciendo esta maquetación de mierda.... Pues no es nada fácil maquetar cuando los colaboradores no te pasan imágenes y te las tienes que buscar tu solito... A poner chorradas de fondo pa que no queden demasiado sosos los artículos (¿habéis visto el fondo de este articulo? ¿creeis que esto es serio?) Pues lo peor es que no son esas imágenes de clipart que vienen con los programas... No tengo esas imágenes. ¡¡¡SON FUENTES TRUETYPE!!! (Pa los que no sepais de informatica y/o diseño una fuente truetype es un estilo de letra, algunos son sibolos o dibujitos, además tienen alguna caracteristica particular que no viene al caso comentar).

Y encima el equipo utilizado deja mucho que desear.. Hacer que rule bien el Corel Draw y el Photopait y Photoshop en un Pentium 133 con 32MB de RAM es imposible... Me he tenido que comprar un K6 II (cuando ya llevo maquetado más de la mitad del panfleto...) para que no me de un ataque de nervios. Y eso no es lo peor, lo más divertido es cuando vas a guardar el trabajo hecho y se cuelga el programa... con suerte puedes abrir las copias de seguridad o un archivo temporal, pero a veces se va todo a la mierda y tienes que rehacer el trabajo no guardado... (Eso es muy típico de los programas de diseño gráfico y maquetación, solo se cuelgan cuando no deben hacerlo...).

Como podeis ver hemos sufrido mucho para sacar esto a la calle, lo cual quiere decir 3 cosas.

1) Somos gilipollas por hacer el fanzine
2) Sois gilipollas por comprar el fanzine
3) La humanidad debe ser gilipollas si es tan facil encontrar gilipollas que compren un fanzine hecho por gilipollas...

Toroto

DEDICADO A PARN...

Querido Shackman, si lees esto es que alguna de las 25 formas en lasque he enviado este documento han conseguido llegar, muevete rapido, ellos sabarn que lo sabes, sabran que lo tienes y si no sabes de mi, haz los honores por mi maltrecha alma.

Conmocionado por los conocimientos que adquiri en el estudiode la inexistente ciudad real, trate de hallar las respuestas a mis eternas preguntas contemplando los posos sedimentados de tazon de colacao.

Mi viaje comenzo despacio, contemplando como mi cuerpo inertequedaba atras dejando paso a un hermoso tunel que me conduciria a mi destino, a mis respuestas. Tras acabar el tunel, mis ojos incredulos contemplaron lo que mi mente se nego a imaginar jamas, estaba alli, en el plano astral de la inexisetncia alli se encontraba la mitica ciudad, dejandome contemplar todo su esplendor y todo su alcance.

El viaje cambio de rumbo en ese momento, negandome alcanzar el centro de aquella mitica ciudad y llevandome a uno de los barrios de la periferia, Valencia, ciudad sumergida. Sus habitantes seres mutados y de apariencia siniestra se aproximaban hacia mi, me veian aun cuando yo estaba en mi forma astral, su rostros desprovisto de pelo y su cabeza adornada por lo que me recordaba un tubo de escape me hizo pensar en aquellos diminutos y diavolicos seres de cuando eramos niños, LOS SNORKELS!!!.

Una vez dispuesto a hablar con ellos una fuerza me trajo de vuelta negandome las respuesta que vine a buscar.

Tumbado inconsciente sobre la mesa me desperte sobresaltado, estaba de vuelta, pero algo no era igual que antes, alguien habia estado alli, algo habia cambiado.

No se cuando decidiran que soy peligroso, pero seguro que sera pronto.

Se despide Ice.

Hola
Saludos Parn,
de parte de TESUO

HIDE FOREVER¡¡¡

¡¡¡NO COMPRES EL ZGZ MIX 4!!!

El verdadero ZGZ-MIX 4 se vendiósólo en Ciudad Real. El tío igniominioso que intenta colaros sus copias infectas (que son piratas) está chalado y se entretiene atropellando autobuses. ¡¡¡Alejaros de el!!!

